NES-WB-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

WARIO'S WOODS™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu " **WARIO'S WOODS™**" pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

TABLE DES MATIERES

REGLES DU JEU----------3
FAIRE DISPARAITRE LES MONSTRES ----------6
COMMANDES----------7
SELECTION D'UN JEU----------13
JEU EN PLUSIEURS MANCHES----------14
COURSE CONTRE LA MONTRE----------16
MODE COMPETITION (2 JOUEURS)----------17
ENTRAINEMENT----------21
ECRAN D'OPTIONS----------22

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

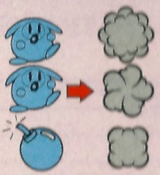
Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1995 Nintendo Co.,Ltd.

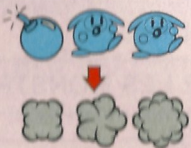
REGLES DU JEU

1 Faire disparaître les monstres

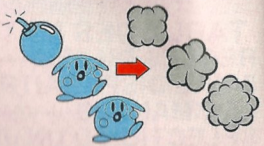
L'objectif de Toad est de purger les bois de tous les monstres. Aidez-le en plaçant horizontalement, verticalement ou diagonalement au moins trois monstres et bombes. En explosant, les bombes emporteront avec elles les monstres.



Placez verticalement trois bombes et monstres.



Placez horizontalement trois bombes et monstres.



Placez diagonalement trois bombes et monstres.

2 Choisir une Manche

Dès que tous les monstres ont disparu de l'écran, la manche est gagnée et vous passez au défi suivant !

3 Game Over

Dès que vous ne pouvez plus bouger parce que le champ est rempli de bombes et de monstres, c'est – hélas – fini pour vous !

4 La Fuite de Toad

Si les monstres cernent Toad, déplacez-vous en appuyant sur ▲ de la manette multidirectionnelle ou appuyez simultanément sur les boutons A et B.

5 Les Créatures des Bois

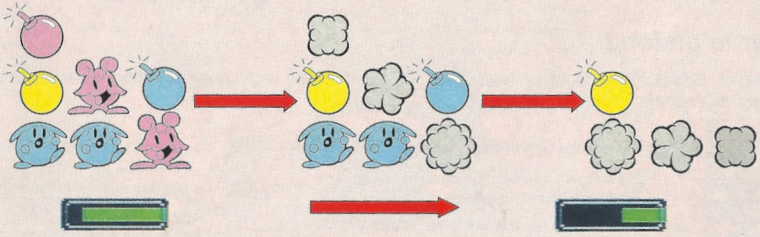
Pour aider Toad à vider l'écran de tout monstre, l'Elfe lance des bombes sur le champ de jeu. Quant à la Chauve-Souris Noire, elle lance encore plus de monstres ! Wario secoue les arbres et fait s'effondrer le plafond...

Temps des Bombes : l'Elfe crache des bombes et le plafond reste en place.

Temps des Monstres : la Chauve-Souris Noire crache des monstres et Wario fait tomber le plafond.

6 Réactions en chaîne

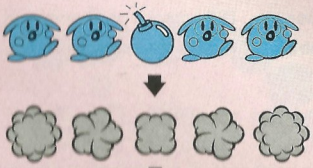
Lorsqu'une manche composée de bombes et de monstres laisse la place à une autre manche, la réaction en chaîne augmente le Temps des Bombes et diminue le Temps des Monstres.



La Jauge du Temps des Bombes est restaurée et le Temps des Bombes augmente.
A chaque manche, le plafond s'élève d'une ligne, plus une.

7 Les Diamants

Dès que cinq (ou plus) bombes et/ou monstres sont impliqués dans une manche (avec au moins une bombe), un diamant apparaît. Si vous assemblez un set avec ce diamant, celui-ci disparaît en emportant les monstres de même couleur. La couleur des diamants est aléatoire et ils ne peuvent pas être déplacés.

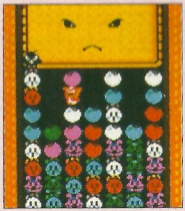


◆ Exemple d'une ligne d'au moins cinq monstres qui disparaît.

Les diamants apparaissent sous diverses couleurs, de façon aléatoire.

8 Elever le plafond

Dès qu'il entre en scène, Wario abaisse le plafond. Ci-dessous, les techniques à utiliser pour remonter le plafond en haut de l'écran :



- Assemblez un set diagonal de trois pièces. → Le plafond s'élève d'une ligne.
- Assemblez un set diagonal, horizontal ou vertical de quatre pièces. → Le plafond s'élève de deux lignes.
- Assemblez un set diagonal, horizontal ou vertical de cinq pièces. → Le plafond s'élève de trois lignes.
- Assemblez un set diagonal, horizontal ou vertical de six pièces. → Le plafond s'élève de quatre lignes.

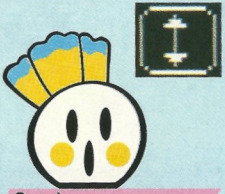
*** Le plafond s'élève aussi si vous réussissez un set comprenant un diamant.**

FAIRE DISPARAITRE LES MONSTRES

Si les conditions ci-dessous sont réunies, et si la manche comprend au moins une bombe, ces monstres disparaîtront :

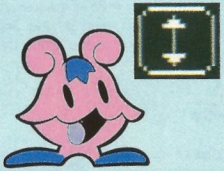
Fuzz

Arrangez au moins trois pièces à la diagonale, à la verticale ou à l'horizontale.



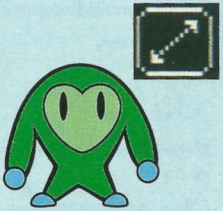
Spud

Arrangez au moins trois pièces à la verticale, à l'horizontale ou à la diagonale.



Squeak

Arrangez au moins trois pièces à la diagonale, à la verticale ou à l'horizontale.



Beaker

Pour qu'il disparaisse, faites des lignes diagonales.

Scram

Pour qu'il disparaisse, faites des lignes diagonales.

Spook

Pour que ce monstre clignote, assemblez un set. Dès qu'il clignote, assemblez un autre set et il disparaîtra.

Dovo

Assemblez un set pour que ce monstre change de couleur. Ensuite, faites-le disparaître avec un autre set.

COMMANDES

Manette multidirectionnelle ▲

- Pour grimper

Bouton Select

- Pour passer d'une sélection à une autre dans le menu Mode de Jeu

Bouton B

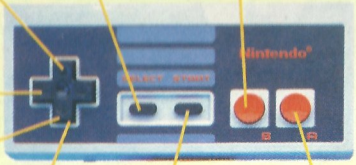
- Pour ramasser une seule pièce
- Pour déposer une seule pièce

Manette multidirectionnelle ◄ ou ►

- Pour vous déplacer à gauche ou à droite. Si vous heurtez un mur ou un empilement de pièces, vous grimperez.

Manette multidirectionnelle ▼ + Bouton A ou B

- Pour taper



*** Vous pouvez grimper en appuyant sur ▲ de la manette multidirectionnelle ou en appuyant simultanément sur les boutons A et B.**

Manette multidirectionnelle ▼

- Fait tomber les pièces plus rapidement

Bouton Start

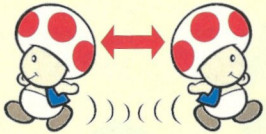
- Pour démarrer le jeu
- Pour faire une pause

Bouton A

- Pour ramasser un empilement de pièces.
- Pour déposer un empilement de pièces

*** Si en cours de jeu, vous appuyez sur le bouton START alors que le bouton SELECT est enfoncé, vous retournez à l'Ecran de Sélection du Jeu.**

● Se déplacer



Toad peut bouger tout en transportant un empilement de pièces.

Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour que Toad se déplace dans l'une de ces directions.

● Grimper

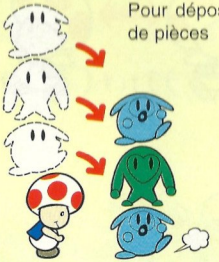
Pour que Toad heurte un empilement ou un mur et grimpe, maintenez Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle enfoncée. Toad grimpera aussi si vous maintenez enfoncé Haut de la manette. S'il transporte quoique ce soit, Toad ne peut pas aller en haut.

● Tomber

Toad tombe dès qu'il cesse de grimper ou dès qu'il descend d'un empilement.

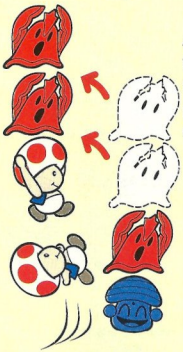
● Utilisation du Bouton A

Pour ramasser un empilement de pièces

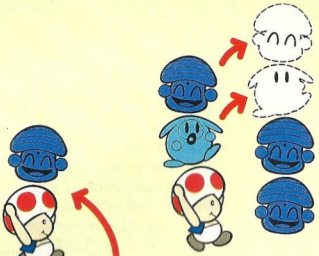


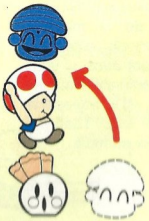
Pour déposer un empilement de pièces

Ramassez un empilement complet de pièces au moyen du bouton A. Avec le bouton B, vous ne ramassez qu'une pièce de l'empilement.



Appuyez sur le bouton A tout en grimpant : Toad ramassera la pièce la plus proche ainsi que toutes celles au-dessus.



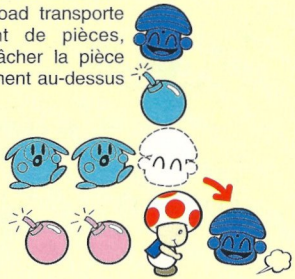


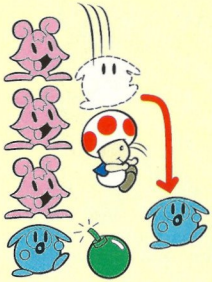
Si Toad n'est pas en face d'un monstre ou d'une bombe, il peut ramasser la pièce qui est sous lui (dans la direction vers laquelle il regarde). Pour ce faire, appuyez sur le bouton A ou B.

● Utilisation du Bouton B

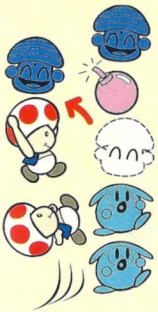
Ramassez une seule pièce.

Si vous appuyez sur le bouton B alors que Toad transporte un empilement de pièces, vous pouvez lâcher la pièce qui est directement au-dessus de notre héros.





Dès qu'il tombe, appuyez sur le bouton A ou B pour que Toad lance une bombe ou un monstre.



Si vous appuyez sur le bouton B alors que Toad est en pleine ascension, il retirera de l'empilement le monstre (ou la bombe) le plus proche.

● Manette multidirectionnelle + Bouton A ou B

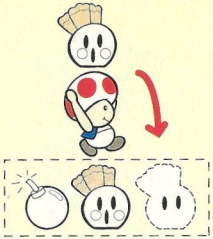
En appuyant simultanément sur Bas de la manette multidirectionnelle et sur le bouton A, Toad tapera dans la pièce à laquelle il fait face.

De cette façon, tapez dans les pièces à travers le champ de jeu. Toad ne peut taper que dans une seule pièce à la fois.

Toad peut taper dans un monstre ou dans une bombe même s'il porte une pièce différente.

● Façons de réussir

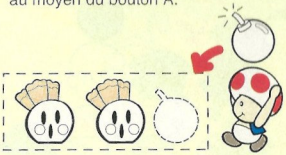
1



En tapotant sur le bouton A, Toad lâche un Spud et réussit un set de Bombe et de Spud de la même couleur.

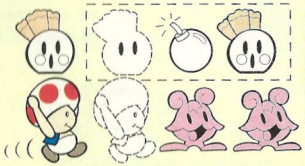
2

Toad réussit un autre set alors qu'il lâche une bombe au moyen du bouton A.

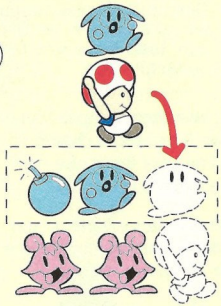


3

Toad se dirige vers la droite tout en portant un monstre et combine une bombe avec un autre monstre.

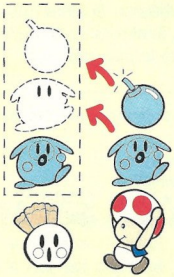


4



Portez un Fuzz tout en sautant en bas vers la droite.

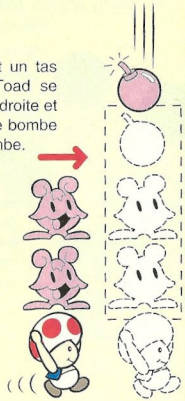
5



En tapotant sur le bouton A, Toad réussit une combinaison en plaçant un Fuzz et une bombe au-dessus d'un autre Fuzz et d'une autre bombe.

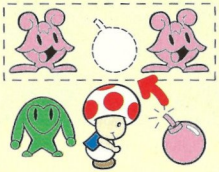
6

Tout en portant un tas de monstres, Toad se déplace vers la droite et attend sous une bombe alors qu'elle tombe.

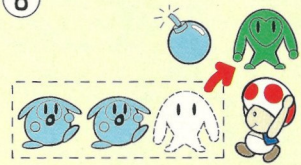


7

Ramassez une bombe en tapotant sur le bouton B pour que Toad assemble un set.

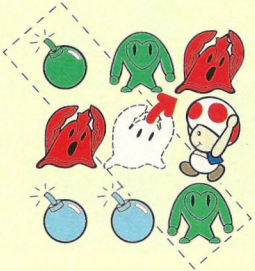


8



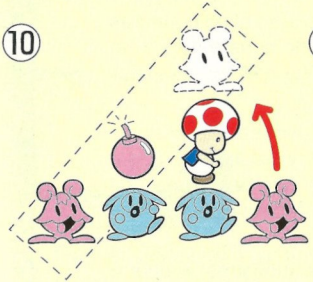
Ramasser avec le bouton B provoque le lâchement d'une bombe et la combinaison d'une paire de monstres.

9



Grâce au bouton B, Toad ramasse un Spook et fait tomber un Beaker. Résultat : un set diagonal.

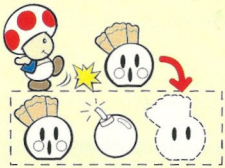
10



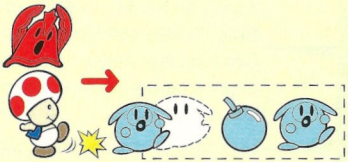
Ramassez un Squeak à droite pour que Toad réussisse une combinaison diagonale avec une bombe et un autre Squeak.

11

En tapant dans un Spud, Toad le fait glisser sur la droite. Après avoir mis le Spud en place, il forme une combinaison avec une bombe de la même couleur.

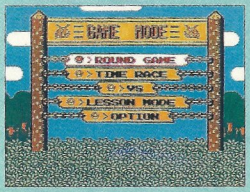


12



En tapant dans un Fuzz, Toad réussit un set avec deux Fuzz et une bombe.

SELECTION D'UN JEU



Déplacez le curseur au moyen de la manette multidirectionnelle ou du bouton Select. Démarrez avec le bouton A dès que le curseur est sur le jeu de votre choix. Annulez votre sélection avec le bouton B.

Ecran de Sélection de Jeu

Histoire

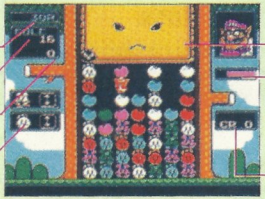
Naguère, les Bois Tranquilles abritaient une foultitude d'Elfes et de créatures pacifiques. Depuis l'invasion de Wario et de sa bande de bons à rien, c'est le monde à l'envers. Maintenant, ce sont les Bois de Wario et les créatures pacifiques n'y sont plus la bienvenue.

Toad, le héros du Royaume des Champignons, a pu s'introduire dans les Bois, a décidé de faire taire la horde sauvage et de réinstaller les Elfes. Comme les petits lutins sont de bons producteurs de bombes, Toad doit aligner celles-ci avec les monstres des bois pour venir définitivement à bout de ces ennemis.

Si Toad réussit à dégager des sections complètes de monstres, il pourra affronter l'horrible Wario en personne.

JEU EN PLUSIEURS MANCHES ★★★★★★★★★★★★★★

1 Ecran de Jeu



La manche en cours

Nombre de pièces à collecter

Nombre de pièces collectées

Monstres

Plafond

Temps de la Bombe (jauge verte)

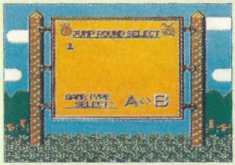
Temps du Monstre (jauge rose)

Crédits

2 Choix des manches

1. Sélectionnez le Jeu A ou le Jeu B et appuyez sur le bouton A.

Jeu A : Manches composées uniquement de monstres ordinaires. **Jeu B :** Rencontre avec un Boss toutes les 10 manches.



2. Sélectionnez la manche de départ et appuyez sur le bouton A.
Votre progression est enregistrée toutes les cinq manches. Au départ, vous pouvez choisir n'importe quelle manche déjà enregistrée. A la fin de chaque manche, vous pouvez revenir à une sauvegarde en appuyant sur le bouton Select.

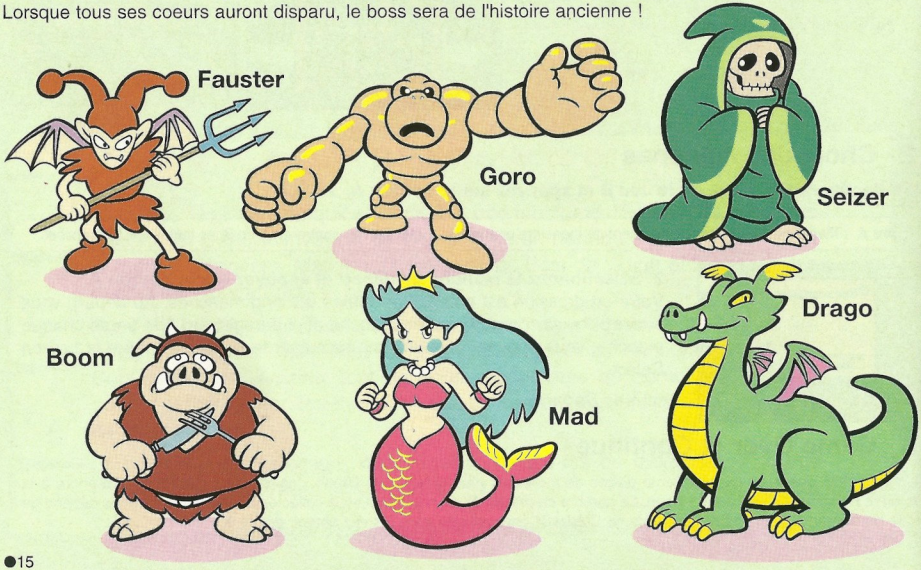
Ecran de Départ

3 Game Over et Continue

A chaque fois que vous gagnez trente pièces de monnaie, vous obtenez un Crédit... ce qui vous permet de reprendre à la dernière manche où Toad a été vaincu. Le nombre de pièces de monnaie que vous collectez à la fin d'une manche dépend de votre performance. Le nombre maximum de Crédits (Continue) que vous pouvez obtenir est de 9.

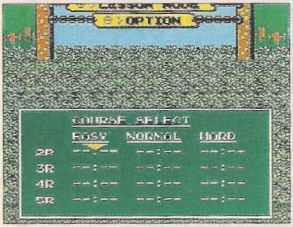
4 Rencontre avec les Boss

Tous les 10 rounds du jeu B, vous aurez à affronter un boss. Vous pouvez lui infliger des dégâts sérieux en le contactant à un set que vous assemblez. Chaque coup lui ôtera un coeur de son compteur de vie. Lorsque tous ses coeurs auront disparu, le boss sera de l'histoire ancienne !



COURSE CONTRE LA MONTRE

1 Choisir un Niveau de Difficulté

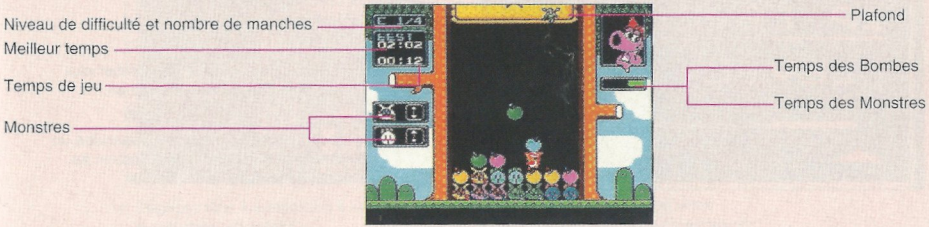


Choisissez parmi ces trois niveaux : Easy (Facile), Normal et Hard (Difficile). Puis, sélectionnez votre nombre de manches. Si vous parvenez à terminer la manche en un temps record, votre temps sera enregistré.

Choisissez un niveau en utilisant ◀ et ▶ de la manette multidirectionnelle.
Sélectionnez une manche avec ▲ et ▼ de la manette multidirectionnelle.
Pour démarrer, appuyez sur le bouton A.

*** R veut dire Round (Manche).**

2 Ecran de Jeu



VS (MODE COMPETITION)

Le mode VS implique deux joueurs et l'un d'eux doit remporter deux matchs sur trois. Vous gagnez une manche si vous dégagez les monstres le premier ou si le champ de votre adversaire se remplit de monstres et de bombes.

1 Sélectionner le Jeu

- Sélectionnez les deux types de monstres qui vont apparaître dans le jeu.
- Choisissez le niveau de chaque joueur qui n'a pas besoin d'être identique.

*** Vous pouvez corser l'affaire en choisissant des niveaux de difficultés différents pour chaque joueur.**

Choix des monstres

- Sélectionnez des monstres au moyen de la manette multidirectionnelle.
- Choisissez deux types de monstres.

Niveau de difficulté

- Avec la manette multidirectionnelle, établissez le niveau de chaque joueur.
- 1-1 (LEVEL) (Niveau)

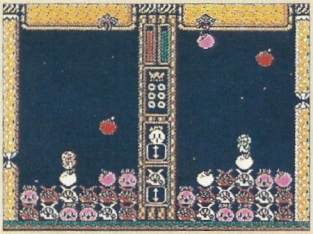
Ici, un chiffre supérieur fera tomber plus rapidement les monstres à l'écran.

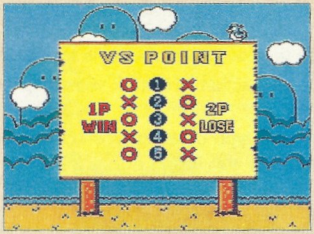
Ici, un chiffre supérieur fera apparaître un nombre plus important de monstres au début de la manche.

*** Etablissez le niveau au moyen du bouton A. Avec le bouton B, revenez au mode précédent.**

2 Ecran deux joueurs et écran des résultats

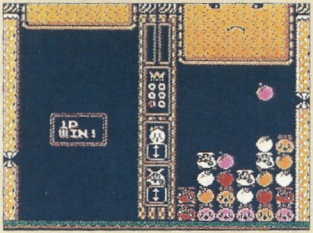
Ecran 2 joueurs



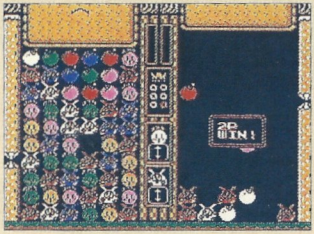


Ecran des résultats

3 Deux façons de gagner dans le mode VS



1. Dégagez tous les monstres à l'écran avant votre adversaire.



2. Jouez jusqu'à le champ de votre adversaire soit saturé de monstres et de bombes.

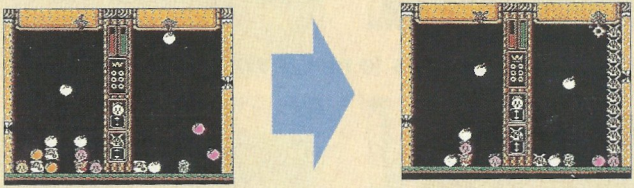
4 Trois moyens d'attaquer votre adversaire

1. L'attaque de réactions en chaîne

(1) Suivant le type de réaction en chaîne, le temps des Bombes de votre adversaire diminue.

(2) Suivant le type de réaction en chaîne, votre empilement de monstres apparaît dans le champ de jeu de votre adversaire.

(3) Toujours suivant le type de réaction en chaîne, le plafond de votre champ de jeu augmente d'une ligne chaque succès, plus une.



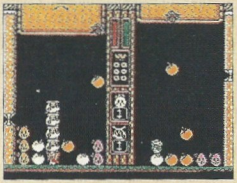
2. L'attaque du plafond

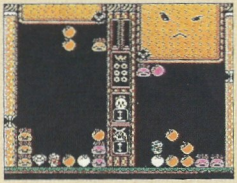
Si vous faites disparaître plus de quatre pièces à la fois, le plafond de votre adversaire s'effondrera.

Faites disparaître 4 pièces à la verticale, à la diagonale ou à l'horizontale → Le plafond de votre adversaire descend d'une ligne.

Faites disparaître 5 pièces à la verticale, à la diagonale ou à l'horizontale → Le plafond de votre adversaire descend de deux lignes.

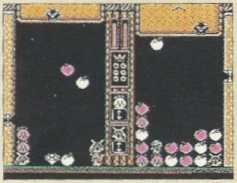
Faites disparaître 6 pièces à la verticale, à la diagonale ou à l'horizontale → Le plafond de votre adversaire descend de trois lignes.

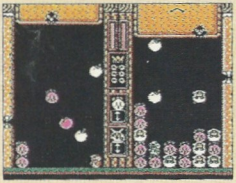




3. L'attaque du diamant

Si vous parvenez à faire disparaître un diamant, toutes les bombes de votre adversaire se transforment en monstres.





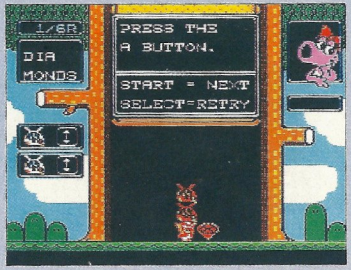
ENTRAINEMENT

1 Opérations

Sur l'écran du menu d'entraînement ("Practice"), vous pouvez sélectionner une technique que vous désirez perfectionner. En cours de jeu, suivez le message d'instructions pour vous débarrasser des monstres suivant la technique choisie. Appuyez sur le bouton Start pour passer à la manche suivante. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton Select afin de reprendre la même manche.

*** Utilisez le bouton START pour passer à l'écran suivant.**

Ecran du menu d'entraînement



Ecran du jeu et du message

2 Jeu facile

Vous pouvez pratiquer diverses techniques dans cette version simplifiée. Le champ de jeu ne contiendra jamais plus de trois bombes de la même couleur que les monstres.

*** Chaque jeu est composée de 12 manches.**
*** Pour démarrer, appuyez sur le bouton A.**

OPTIONS

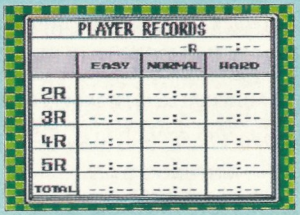
1 NOM ("NAME")

Enregistrez votre nom :

- Bouton A : Sélectionnez la lettre de votre choix.
- Bouton B : Revenez à l'écran menu.
- Manette multidirectionnelle : déplacez le curseur.

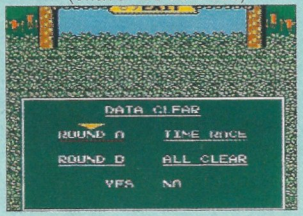
*** Validez votre enregistrement en sélectionnant END.**

2 CLASSEMENT



Consultez les scores de la course contre la montre.

3 "DATA CLEAR"
(effacer les données)



Effacez les données enregistrées :

- Bouton A : Confirmez votre choix.
- Bouton B : Revenez à l'écran menu.
- Manette multidirectionnelle : Faites une sélection.
- Manette multidirectionnelle : Oui ou Non.

[0394NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h
(18h les vendredi et samedi)
ou 24H sur 24, 3615 NINTENDO
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO, BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi
de 14h à 18h

[0394]

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederland

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment-waarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet.
Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met " WARIO'S WOODS™ " voor het Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door en volg de aanwijzingen nauwgezet op. Bewaar hem ook zorgvuldig om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

Spelregels----------29
Hoe je monsters laat verdwijnen----------32
Controller functies----------33
Spelkeuze----------39
Het rondespel----------40
Tijdrace----------42
VS Battle (2 spelers optie)----------43
Training----------47
Optie----------48

VOORZORGSMAATREGELEN

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Gebruik of bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de electrische contacten niet aan. Voorkom ook dat deze nat of vuil worden. Daardoor kan namelijk de cassette en/of het control deck beschadigd raken.
3) Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunner, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in het beschermingshoesje als hij niet wordt gebruikt.
5) Controleer steeds de aansluiting van de cassette op vuil en stof voordat hij in het control deck wordt gedaan.

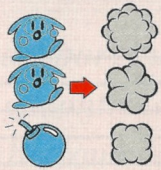
N.B: In het belang van produktverbeteringen, kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1995 Nintendo Co.,Ltd.

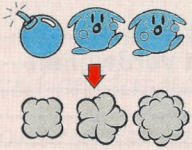
SPELREGELS

1 Monsters laten verdwijnen

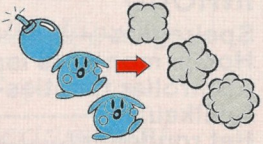
Toad's doel is de monsters uit de bossen te verjagen. Jij kunt hem helpen door drie of meer monsters of bommen van dezelfde kleur bij elkaar te zetten in een verticale, horizontale of diagonale combinatie. De bom(men) in die rij zullen dan exploderen en de monsters in de combinatie met zich mee nemen.



Plaats drie monsters en bommen verticaal op elkaar.



Plaats drie monsters en bommen horizontaal naast elkaar.



Plaats drie monsters en bommen diagonaal naast elkaar.

2 Ronden kiezen

Wanneer alle monsters van het scherm zijn verdwenen, is de ronde doorlopen en kun je door naar de volgende uitdaging!

3 Game Over

Als het veld helemaal gevuld is met monsters en bommen en er geen ruimte meer over is om te bewegen, is het spel afgelopen!

4 Toad's ontsnapping

Als Toad is ingesloten door monsters, kun je hem naar boven bewegen door op de ▲ toets van de vierpuntsdruktoets te drukken, of door tegelijkertijd op de A en B knop te drukken.

5 Wezens in het bos

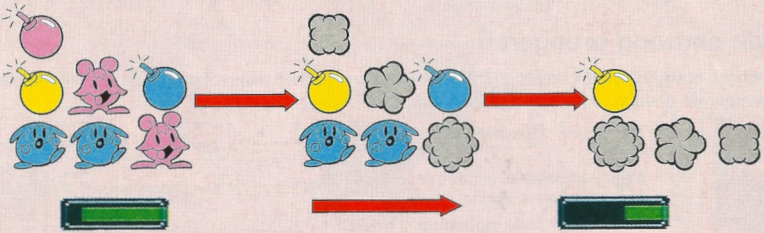
De fee gooit bommen in het speelveld om Toad te helpen alle monsters uit de weg te ruimen. De zwarte vleermuis gooit meer monsters in het veld. Wario schudt aan bomen en laat het plafond naar beneden komen.

Bomtijd: de fee gooit bommen en het plafond blijft omhoog.

Monstertijd: de zwarte vleermuis laat monsters vallen. Wario laat het plafond zakken.

6 Kettingreacties

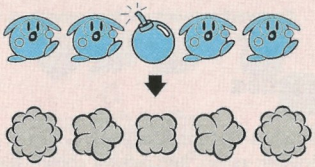
Als er een bij elkaar passende combinatie van bommen en monsters is gevormd, en er ontstaat, doordat de stukken naar beneden vallen, een nieuwe combinatie, zal door deze kettingreactie de bomtijd langer worden, en de monstertijd korter.



De Bomtijd Meter wordt hersteld en de Bomtijd verlengd.
Het plafond stijgt, na de eerste, één lijn per combinatie.

7 Diamanten maken

Als je een bij elkaar passende combinatie vormt met vijf of meer monsters en/of bommen (met tenminste één bom), verschijnt er een diamant. Als je met behulp van die diamant een combinatie kunt maken, zullen alle monsters die dezelfde kleur hebben als de diamant, verdwijnen van het speelscherm. Diamanten verschijnen in een willekeurige kleur en kunnen niet worden verplaatst.

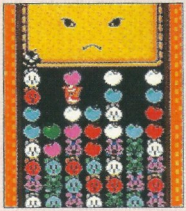


◆ Dit voorbeeld laat zien wat er gebeurt als er vijf monsters of meer in één enkele combinatie worden vernietigd.

De diamanten verschijnen in verschillende kleuren in willekeurige volgorde.

8 Het dak omhoog brengen

Als Wario verschijnt, duwt hij het dak naar beneden. Je kunt de volgende technieken gebruiken om het plafond terug te duwen naar de bovenkant van het speelscherm.

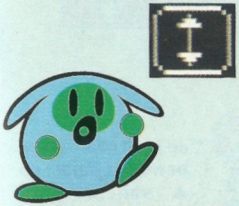


- Maak een diagonale combinatie van 3 stukken. → Het plafond schuift één rij omhoog.
- Maak een verticale, horizontale of diagonale combinatie van 4 stukken. → Het plafond schuift 2 rijen omhoog.
- Maak een verticale, horizontale of diagonale combinatie van 5 stukken. → Het plafond schuift 3 rijen omhoog.
- Maak een verticale, horizontale of diagonale combinatie van 6 stukken. → Het plafond schuift 4 rijen omhoog.

*** Je kunt het plafond ook omhoog laten gaan door combinaties te vormen met diamanten.**

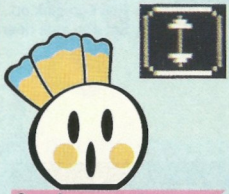
HOE JE MONSTERS LAAT VERDWIJNEN

Als je de volgende aanwijzingen opvolgt, en je één of meer bommen in een combinatie hebt, zullen deze monsters verdwijnen.



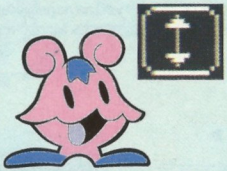
Fuzz

Voeg verticaal, horizontaal of diagonaal drie of meer stukken samen.



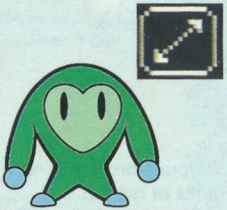
Spud

Voeg verticaal, horizontaal of diagonaal drie of meer stukken samen.



Squeak

Voeg verticaal, horizontaal of diagonaal drie of meer stukken samen.

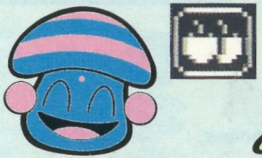


Beaker

Deze monsters verdwijnen alleen bij diagonale combinaties.

Scram

Deze monsters verdwijnen alleen bij diagonale combinaties.



Spook

Vorm een combinatie om dit monster te laten knipperen. Maak, terwijl de monsters knipperen opnieuw een combinatie, om ze te laten verdwijnen.

Dovo

Vorm een combinatie om de kleur van deze figuur te laten veranderen. Maak dan opnieuw een combinatie om hem te laten verdwijnen.

CONTROLLER FUNCTIES

Vierpuntsdruktoets ▲ (boven)

- Klim naar boven

Selectknop

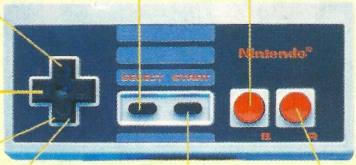
- Doorloop de verschillende keuzemogelijkheden in het "Game Mode"-menu.

B knop

- Pak een stuk op.
- Zet een stuk neer.

Vierpuntsdruktoets ◀ of ▶ (links of rechts)

- Loop naar links of naar rechts. Als je een muurtje of een stapel stukken tegen komt, klim je daar op.



*** Je kunt naar boven bewegen door op ▲ van de vierpuntsdruktoets te drukken of door tegelijkertijd op de A en B knop te drukken.**

Vierpuntsdruktoets ▼ + A of B knop

- Schop

Vierpuntsdruktoets ▼ (onderkant)

- Laat de stukken sneller in het veld naar beneden vallen.

Startknop

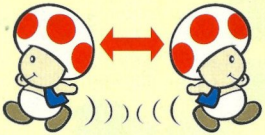
- Start het spel
- Pauzeer het spel

A knop

- Pak een stapel stukken op.
- Zet een stapel stukken neer.

*** Als je tijdens het spel de selectknop ingedrukt houdt en dan de startknop indrukt, keer je terug naar het spelkeuze-scherm.**

● Verplaatsen



Toad kan zich verplaatsen als hij een stapel stukken heeft opgetild.

Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om Toad naar links of naar rechts te verplaatsen.

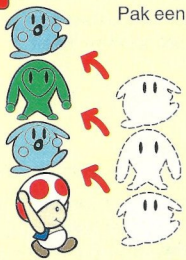
● Klim naar boven

Houd de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets ingedrukt om Toad tegen een muur of een stapel stukken aan te laten lopen en er op te klimmen. Toad klimt er ook op als je de bovenkant van de vierpuntsdruktoets ingedrukt houdt. Toad kan niet omhoog klimmen als hij iets vasthoudt.

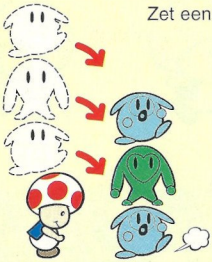
● Val naar beneden

Toad valt naar beneden als hij ophoudt met klimmen of van een stapel afstapt.

● Het gebruik van de A knop

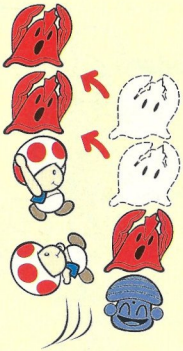


Pak een stapel stukken op.

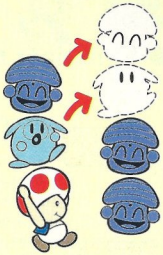


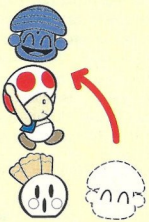
Zet een stapel stukken neer.

Pak een hele stapel stukken op door op de A knop te drukken. Pak één enkel stuk van de stapel op door op de B knop te drukken.



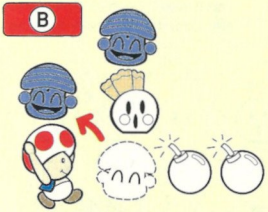
Als je op de A knop drukt terwijl Toad klimt, kan Toad het stuk dat het dichtst bij hem is oppakken samen met alle stukken die er bovenop liggen.





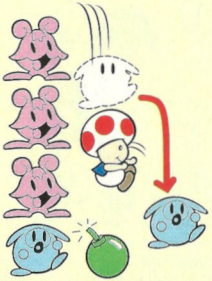
Als Toad niet tegenover een monster of een bom staat, kun je hem het stuk dat zich schuin onder hem bevindt, laten oppakken door de A of B knop in te drukken.

● Het gebruik van de B knop

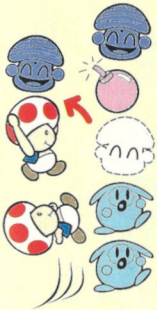


Pak één enkel stuk op.

Als je op de B knop drukt als je een hele stapel stukken hebt, kun je het stuk dat zich direct boven Toad's hoofd bevindt neerzetten.



Wanneer je op de A of B knop drukt als Toad naar beneden valt, kan hij een monster of een bom weggooien.



Als je op de B knop drukt terwijl Toad omhoog klimt, trekt hij het dichtstbijzijnde monster of de dichtstbijzijnde bom uit de rij vandaan.

● Vierpuntsdruktoets + A of B knop:

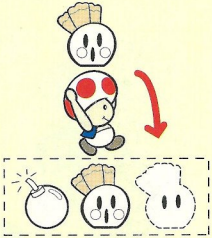
Als je op de onderkant van de vierpuntsdruktoets drukt en tegelijkertijd op de A knop, dan schopt Toad tegen het stuk dat zich direct vóór hem bevindt.

Schop met deze manoeuvre de stukken door het speelveld heen. Toad kan maar tegen één stuk tegelijk aan schoppen.

Toad kan tegen een monster of een bom schoppen zelfs al draagt hij een ander stuk.

● Enkele voorbeelden van succesvolle acties

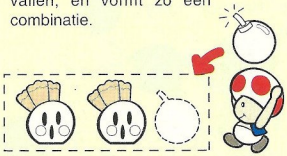
1



Toad laat, met een druk op de A knop, een Spud vallen, en vormt een bij elkaar passende combinatie met een bom en een andere Spud van dezelfde kleur.

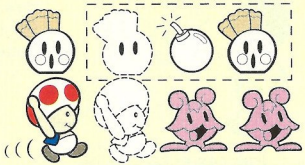
2

Toad laat, als op de A knop wordt gedrukt, een bom vallen, en vormt zo een combinatie.

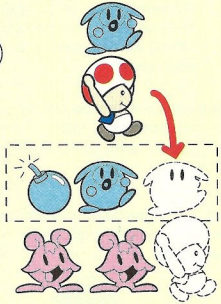


3

Als je Toad naar rechts beweegt terwijl hij een monster vasthoudt, dan maakt hij een combinatie met een bom en een ander monster.

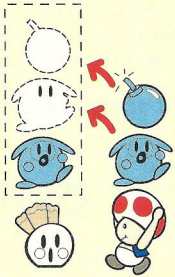


4



Rechts naar beneden springen als hij een Fuzz vasthoudt.

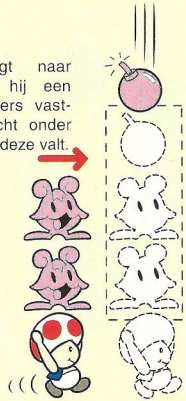
5



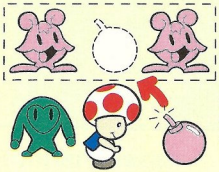
Toad maakt een combinatie door een Fuzz en een bom bovenop een andere Fuzz te zetten, als er kort op de A knop wordt gedrukt.

6

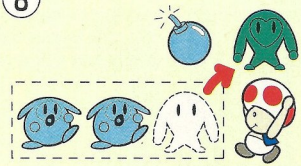
Toad beweegt naar rechts terwijl hij een stapel monsters vasthoudt, en wacht onder een bom totdat deze valt.



7 Door een bom op te pakken met de B knop, vormt Toad een bij elkaar passende combinatie.

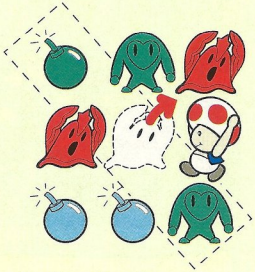


8



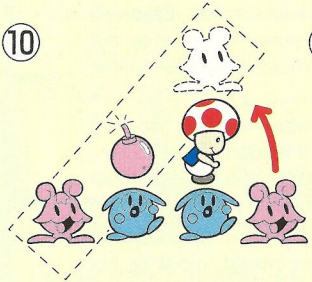
Het oppakken met de B knop zorgt ervoor dat er een bom valt die samen met een stel monsters een passende combinatie vormt.

9



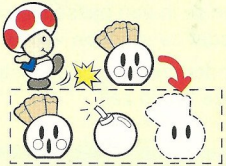
Toad pakt een Spook op als er op de B knop wordt gedrukt, om Beaker naar beneden te laten vallen en zo een diagonale rij te maken.

10

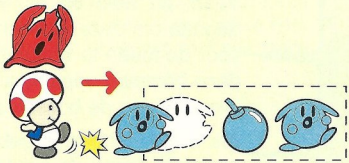


Door rechts een Squeak op te pakken, maakt Toad een diagonale combinatie met een bom en een andere Squeak.

11 Als Toad tegen een Spud schopt, glijdt deze naar rechts. Nadat de Spud is gevallen, wordt er een combinatie gevormd met een andere Spud en een bom van dezelfde kleur.

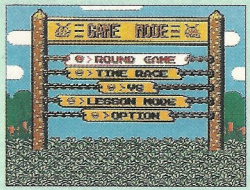


12



Door tegen een Fuzz te schoppen, kan Toad een combinatie maken van twee Fuzzes en een bom.

SPELKEUZE



Beweeg de cursor door op de vierpuntsdruktoets of de selectknop te drukken. Druk, als de cursor op het gewenste spel staat, op de A knop om te beginnen. Door op de B knop te drukken kun je je keuze annuleren.

Spelkeuze-scherm

Verhaal

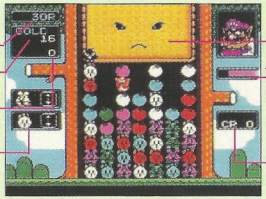
In de Vredige Wouden huisden ooit vriendelijke feeën en wezens. Sinds de inval van Wario en zijn bende monsters, is deze rustige plek helemaal op zijn kop gezet. Wario heeft de bossen nu naar hemzelf vernoemd, en vreedzame wezens zijn niet welkom.

Toad, de held uit het Paddestoelen-koninkrijk, is naar Wario's Wouden gegaan om deze luidruchtige schurk het zwijgen op te leggen en de bossen voor de feeën te heroveren. De feeën kunnen bommen maken. Toad moet deze bommen oppakken en ze in een passende combinatie plaatsen met de vijanden van de bossen zodat de vijanden vernietigd worden.

Als Toad voldoende gebieden in het bos monster-vrij maakt, moet hij het opnemen tegen de machtige Wario zelf.

HET RONDE-SPEL ("ROUND GAME") ★★★★★★★★★★★

1 Speelveld



Ronde nummer

Aantal te verzamelen munten

Aantal verzamelde munten

Monsters

Plafond

Bomtijd (groene balk)

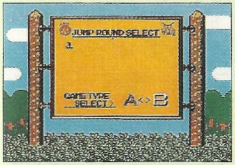
Monstertijd (roze balk)

"Credits" (doorspeelmogelijkheden)

2 Ronden kiezen

1. Kies voor het A spel of het B spel, en druk dan op de A knop.

A spel: ronden met uitsluitend kleine monsters **B spel:** na iedere 10 ronden, vecht je tegen een baas.



Start scherm

2. Selecteer de startronde en druk op de A knop

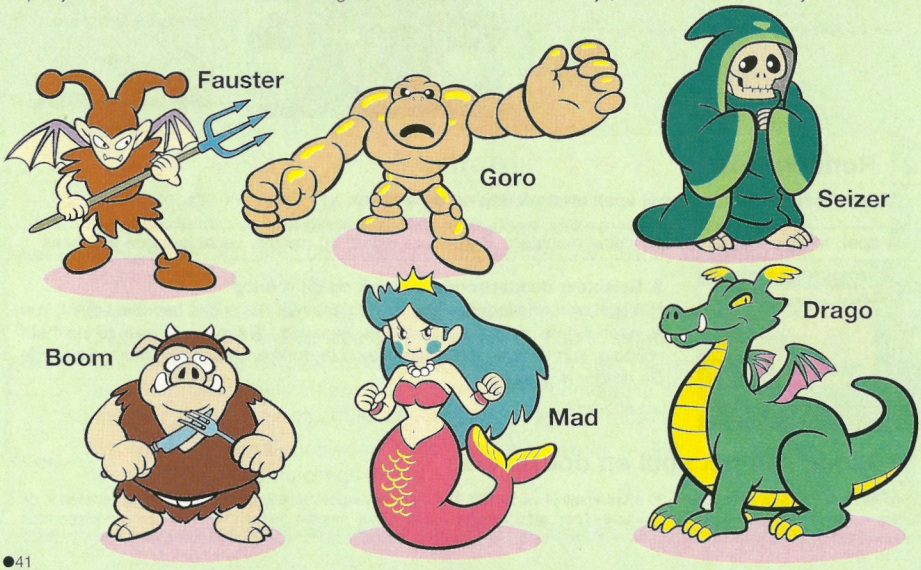
Het spel wordt na iedere vijfde ronde gesaved. Als je met het spel begint, kun je naar iedere ronde die eerder is gesaved. Wanneer je een ronde hebt voltooid, kun je door op de selectknop te drukken teruggaan naar een ronde die eerder is gesaved.

3 Einde van het spel en doorspelen

Je verdient een "credit" voor iedere 30 munten die je verzamelt. Met deze doorspeelmogelijkheden kun je verder spelen in de laatste ronde die je hebt gespeeld en waarin Toad werd verslagen. Het aantal munten dat aan het eind van een ronde naar beneden valt is afhankelijk van je prestaties in die ronde. Het maximum aantal "credits" dat je kunt verzamelen is 9.

4 Gevecht tegen de baas

In het B spel, kom je om de tien ronden een baas tegen. Je kunt deze vijanden bestrijden door combinaties te vormen die met deze vijanden in contact komen. Iedere keer dat de baas geraakt wordt, loopt zijn levensmeter met één hart terug. Als alle harten verdwenen zijn, is de baas verleden tijd.



TIJDRACE

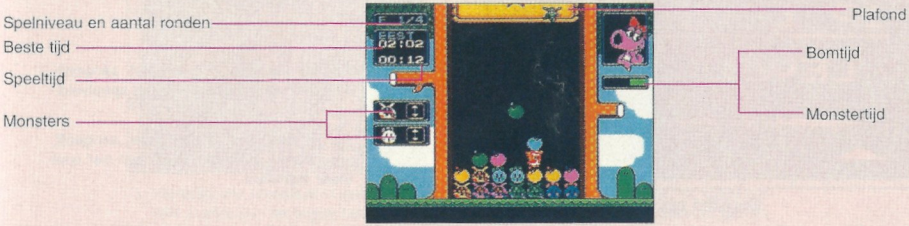
1 Kies een spelniveau

Selecteer een van de drie spelniveaus: "Easy" (makkelijk), "Normal" (gemiddeld), of "Hard" (moeilijk). Bepaal vervolgens het aantal ronden dat je moet volbrengen. Als je een ronde sneller doorloopt dan het record, dan wordt dit nieuwe record gesaved.

Kies een spelniveau met behulp van ◄ of ► op de vierpuntsdruktoets.
Kies een ronde met behulp van ▲ of ▼ op de vierpuntdruktoets.
Druk vervolgens op de A knop om met het spel te beginnen.

*** R staat voor ronde.**

2 Het speelscherm



VS BATTLE (voor 2 spelers)

De VS-stand is een wedstrijd voor twee spelers, waarbij degene die twee van de drie ronden wint, de winnaar is. Je wint de ronde door als eerste alle monsters uit de weg te ruimen of wanneer het speelveld van je tegenstander helemaal gevuld is met bommen en monsters.

1 Het spel selecteren

- Kies de twee soorten monsters die in het spel zullen verschijnen.
- Bepaal het spelniveau voor de spelers. Beide spelers kunnen op verschillende spelniveaus spelen.

*** Je kunt een handicap in het spel inbouwen door voor iedere speler een ander spelniveau in te stellen.**

Monster-keuze ("Monster Select")

- Selecteer monsters met behulp van de vierpuntsdruktoets.
- Selecteer twee soorten monsters.

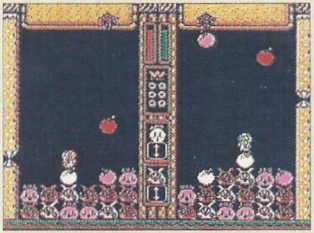
Bepalen spelniveau ("Level Set")

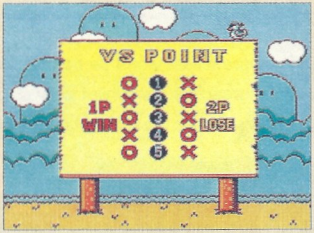
- Bepaal de spelniveaus voor iedere speler met behulp van de vierpuntsdruktoets.
- 1-1 (LEVEL)
  - Als je hier een hoger getal aangeeft, vallen er meer monsters in het speelveld.
  - Als je hier een hoger getal aangeeft, verschijnen er bij het begin van het spel meer monsters.

*** Bepaal de instellingen met behulp van de A knop. Ga terug naar de vorige instelling door op de B knop te drukken.**

2 Het speelscherm voor 2 spelers en het resultaten- scherm

Speelscherm voor 2 spelers

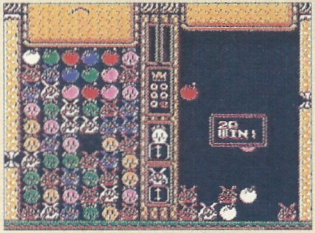




Resultaten-scherm

3 Twee manieren om een VS-spel te winnen

1. Vernietig alle monsters in jouw speelveld sneller dan de tegenstander die van hem.



2. Speel net zolang totdat het speelveld van je tegenstander helemaal gevuld is met monsters en bommen.

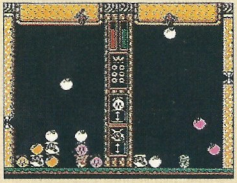
4 Drie manieren om je tegenstander aan te vallen

1. Kettingreactie-aanval

(1) Door sommige kettingreacties, wordt de bomtijd van je tegenstander korter.

(2) Door sommige kettingreacties, verschijnt jouw stapel of rij monsters in het speelveld van je tegenstander.

(3) Door sommige kettingreacties, gaat het plafond in jouw speelveld, na de eerste combinatie, een rij omhoog.



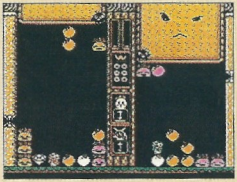
2. Plafond-aanval

Als je meer dan vier stukken tegelijk laat verdwijnen, zakt het plafond in het speelveld van je tegenstander naar beneden.

Laat horizontaal, verticaal of diagonaal, meer dan 4 stukken verdwijnen → Het plafond van je tegenstander zakt 1 rij naar beneden.

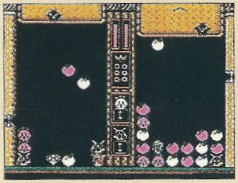
Laat horizontaal, verticaal of diagonaal, meer dan 5 stukken verdwijnen → Het plafond van je tegenstander zakt 2 rijen naar beneden.

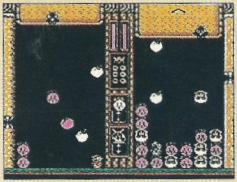
Laat horizontaal, verticaal of diagonaal, meer dan 6 stukken verdwijnen → Het plafond van je tegenstander zakt 3 rijen naar beneden.



3. Diamant-aanval

Als je een diamant laat verdwijnen, worden alle bommen in het speelveld van je tegenstander monsters.



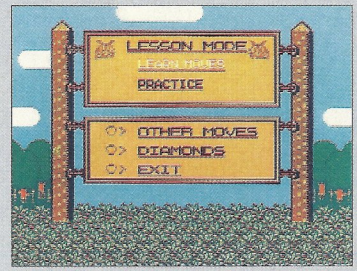


"LESSON MODE" (Training)

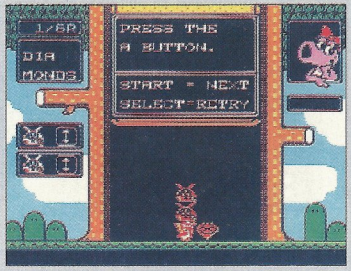
1 Handelingen

In de "Learn Moves"-stand, kun je een techniek selecteren die je wil oefenen. Volg, als je hiermee speelt, de instructies op, om de monsters uit de weg te ruimen met de geselecteerde techniek. Druk op de startknop om door te gaan naar de volgende ronde of druk op de selectknop om de huidige ronde nog een keer te spelen.

*** Ga door naar het volgende scherm door op de startknop te drukken.**



"Lesson Mode"-scherm



Instructie- en speelscherm

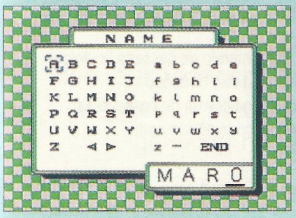
2 Eenvoudig spel

In de "Practice"-stand, kun je de diverse technieken oefenen in een eenvoudige spel. Er bevinden zich nooit meer dan drie bommen van iedere monster-kleur tegelijk in het speelveld.

*** Ieder spel heeft 12 ronden.**
*** Druk op de A knop om verder te gaan.**

KEUZE

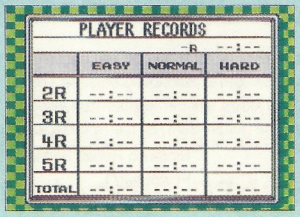
1 NAAM ("NAME")



Leg je naam vast.
- A knop: selecteer de gekozen letter.
- B knop: ga terug naar het menu-scherm
- Vierpuntsdruktoets: verplaats de cursor

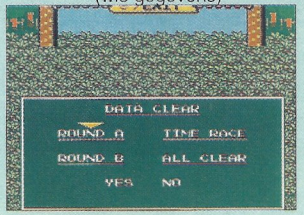
*** Kies uiteindelijk [END] (einde) om je naam vast te leggen.**

2 SCORELIJST



Kijk eens in de scorelijst van het tijdrace-spel.

3 "DATA CLEAR"
(wis gegevens)



Wis de gegevens.
- A knop: bevestig je keuze.
- B knop: ga terug naar het menu-scherm.
- Vierpuntsdruktoets: bepaal je keuze.
- Vierpuntsdruktoets: ja of nee.

[0894NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnum-mers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland 03402 - 54490
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

MEMO

MEMO

MEMO

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON